ALL ABOUT MARK-FLINT

USER'S MANUAL

はじめに

私がPC-9801で製作してきたいくつかのゲームソフトが、まとめて1つのパッケージで発表されることになりました。

現在の高度に進化したゲームと比べると、いろいろな意味で遜色もあるかと思います。しかし、「PC-98」に対する私の情熱を越えるようなソフトは、残念ながらまだまだ数少ない。ここに収めた作品は、それぞれの時点での私の98やゲームに対する思い入れが完全燃焼しています。

私のゲーム史ともいえるこの作品、お楽しみいただければ幸いです。

全てのPC-9801ファンに――愛を込めて

作品解説

VALIANT(1983年) ═══ 1

マーク・フリント記念すべき第１弾。３次元ワイヤーフレームの流れるような映像感覚。宇宙空間と惑星上でシューティングバトル。ＰＣ98はゲームマシンとしても第１級のハードウェアである事を証明しました。この作品、実は「スタートレック」のオマージュでもあるのです。

MOON BALL(1984年) ═══ 5

ＰＣ98の潜在ユーザーを、確実に１万人は増やしたと思われるピンボールゲーム。国産のパソコンとしては初の数々の革新的な技術を駆使し、超リアルなボールの動きを実現しました。ビル・バッジの名作、「ピンボールコンストラクションセット」に刺激を受け製作を決意しました。

BROWN'S RUN(1985年) ═══ 11

コンピューターゲームにビジュアルシミュレーションという概念を取り入れた、全く不思議なゲーム。あなたをミクロの世界にトリップさせます。知性ある集団行動をとる微生物[ポリネイト]をかわしながら、フィールド内の[グリン]を採取します。[ポリネイト]の特性をよく研究観察し、理性的に戦略を立ててゲームを進行してください。集団行動を取り上げた事に対し、某有名技術者をして、これは誰もプログラムできないと言わしめた作品。

ZONE(1985年) ═══ 15

３次元シューティングの金字塔。パソコン上で不可能とされていたグラフィック処理を実現しました。完璧に計算され、シミュレートされた３次元物体を次々に破壊し、次のゾーンを目指しながらパースペクティブな空間を自由自在に飛行できるこの感覚。体が自然に左右に揺れ、長時間プレイは禁止というエピソードも残しました。ニコグラフ85（日本コンピュータグラフィックス協会のイベント）にＮＥＣさんのブースから正式に出品されました。

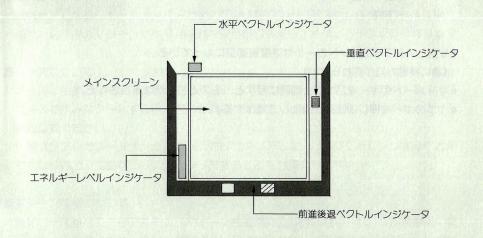
HIGHWAY STAR(1986年) ═══ 20

ディスプレイ上に時速300キロの世界を実現した３次元ドライビングゲーム。ストレートではアウトバーンの華麗な走りを、コーナーではＦ１の少しのミスも許されない緊迫したコーナーリングを体験できます。流れるような超高速描画でリアルタイムに写し出される映像。本作品は東北自動車博にも出品され、話題を呼びました。

VALIANT

プログラムの起動

1. 15秒位でオープニングメッセージがでますので、モードを選択します。
   1. demo　1時間位のループのデモプログラムが起動します。
      (リセットボタンを押さないと止まらない)
   2. view　デジタルプラネタリウムの雰囲気で練習飛行。
   3. game　ゲーム開始、ゲームオーバーではスペースキーを押せばオープニングメッセージに戻る。

画面の説明

＊各ベクトルインジケータは、速度に比例して動く。
＊各ベクトルインジケータの移動方向は、VALIANT号の進行方向と逆である。
(バックの星の移動と同じ)
＊エネルギーレベルは、VALIANT号の移動のための消費エネルギー量を示している。

操作

PC9801キーボード

SPACE：三角砲又は、ビーム砲の発射（1000点毎に変わります）

XFER　：ワープ

INS　　：前進

DEL　　：後退

↑　　　：上昇

←　　　：左へ移動

→　　　：右へ移動

↓　　　：下降

＊VALIANT号のコントロールは速度制御型になっている。
（急に移動方向が変わらない）

＊キーボードのキーを2つ以上同時に押すと、そのどちらかは無視される。

＊1つのキーを押し続けると連続して動作する。

ルール

■燃料の消費　1. エネルギーレベルに比例して減少
2. 三角砲、ビーム砲の滞空時間に比例して減少
3. 敵船、流星等に衝突すると減少
4. 敵のビーム砲、光子魚雷に当ると減少
5. ワープするとワープ中は減少

■燃料の獲得　1. 敵船を破壊して奪う
2. 青色のエネルギー体を通り抜ける

■燃 料 補 給　1. 水色の惑星に最低スピードで着陸する
2. 高得点で現われる黄色の基地に最低スピードで着艦する（二枚平行に並んでいる板の中央）

■時間の進行　ワープすると時間が逆行する（但し、多量のエネルギーを消費する）

■ゲームオーバー　タイムアウト
燃料切れ

■得　　　点　エネルギーレベルインジケータに比例してポイント

ゲームの進め方

■初めに敵の光子魚雷がバリアント号に命中する感覚を身につけること、また敵の船に衝突するタイミングを感覚的につかむことが、重要なポイントです。三次元を二次元へ変換している為に、平面的なゲームの様に上下左右だけでは命中するタイミングが決まらないからです。光子魚雷やビームの命中、あるいは衝突の直前でもよけられるようにならなければ、非常に多量の燃料を失ってしまいます。

■このゲームは、自分から積極的に攻撃しなければ高得点は得られない様になっています。逃げる敵に対しては、追いかけてでも打ち落とす位のしつこさが必要です。特に１回の攻撃で破壊できない敵は高得点なので、必ず打ち落としましょう。又、水色の惑星で燃料補給を行なうと、惑星上のシーンになります。惑星上の敵はスピードが遅いので、ぜんぶ打ち落としましょう。タイミングが良ければ、惑星も破壊できます。(惑星離脱の瞬間)

■ワープはスペースワープとタイムワープが同時に進行します。タイムワープで時間を逆行させることが可能となり、タイムアウトが延長できます。但し、多量の燃料を消費してしまいます。従って、タイムアウトと燃料消費のバランスを考えてゲームを進めなくては高得点は得られません。敵が逃げている時にワープすると、バリアント号の目前に突如として現われたりすることもあり、色々な場面で利用できます。最適なワープのタイミングをみつける事も高得点のポイントになるでしょう。

■１万点位だせる様になったら、燃料消費を最小にする飛行を実行しながら敵船を破壊しましょう。その為には左側のエネルギーレベルの遅れを利用できます。破壊直前にスピードを上げると効果的です。場面によっては、逆方向への移動も効果があります。それから常にビームの空打ちをしないことです。エネルギーは大切に使いましょう。

■敵のキャラクターは約20前後あります。スコアーが上がるにつれて、色々おもしろいキャラクターがでてきます。又、敵の攻撃も激しくなってきます。期待してください。１万点毎に燃料補給用の惑星の色が変わります。

■このゲームは得点だけが目的のゲームとは違います。なんと宇宙空間移動のシミュレーターなのです。星の座標の設定はインチキですが座標の計算は完璧です。(ためしにVALIANT号を完全にストップした状態で、左右どちらかの方向にうごかしてみてください！)本物の臨場感が体験できるでしょう。
それでは、敵の光子魚雷に積極的にあたって、又流星にも衝突し、燃料がなくなる最小時間を目指して頑張ってください。
(注　このゲームは、暗い部屋でやると効果的です)

MOON BALL

プログラムの起動

1. オープニングメッセージがでるのでモードを選択します。

①1PLAYER　　　1人でプレイします。

②2PLAYERS　　2人で交互にプレイします。

③demo　　　　反応が鈍いへたくそマンが恐怖の無限プレイに挑戦します。

※各モード共、リセットを押すまで変わりません。

操作

1. (左 ; SHIFT)………左フリッパーを動かします。

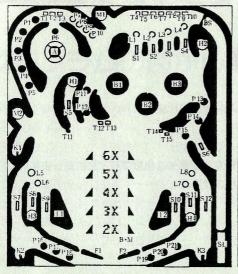
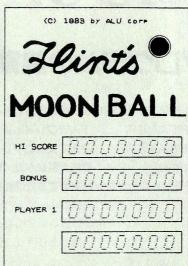
2. (右 ; SHIFT)………a. 右フリッパーを動かします。

b. ストライクシリンダーを動かします。

キーを離すとボールが打ち出されます。

3. (SPACE)…………a. ゲームスタート時に押す。

b. 台をゆらす。(押した時ゆれます。)

画面の説明

T_1〜T_{15}：ドロップターゲット

四角形の板状のターゲットでボールが当たると下へ落ちる様になっています。一枚毎に得点が与えられます。グループ全部落とすとグループに対応したボーナスが与えられて、ボーナスマルチが一段上昇します。

P_1〜P_{21}：ポイントスイッチ

ボールの重みによってスイッチONとなり得点が与えられます。ボールがジャンプするとスイッチはONになりませんが、逆に長時間スイッチの上に乗ったままであれ一定時間毎に得点が加算されます。2ボールモードになると得点が倍増します。

M_1，M_2：マグネティックトラッパー

ボールがトラッパーの赤い円の内に入ると電磁石によってボールがトラップされます。ボールがトラップされるとブラックホールH_1からボールが出てきます。2個目のボールがトラップされるか、あるいはブラックホールH_1にボールを入れると、トラッパーの電磁石の電源が切れて2ボールになります。2ボールモードではマグネティックトラップすることはできませんがセンサーが赤い円内のボール感知してボーナスを与えます。

K_1〜K_2：メカニカルキッカー

バネ仕掛でボールを打ち出す装置ですが、何せメカニカルなものですから、ボールを打ち出す力は一定していません。でもボーナスと、得点はちゃんと与えられます。

L_1～L_8：リングランプ
パススイッチS_1～S_8，S_{11}～S_{12}により対応するランプが点灯します。リングランプはL_1～L_4とL_5～L_8の2グループに分れていてそれぞれのグループのランプを全部点灯させるとスペシャルボーナスが与えられます。ボールがジャンプするとスイッチの上を通過します。
S_1～S_{12}：パススイッチ
このスイッチの上をボールが通るとスイッチに対応したランプが点灯したりグループ単位でリングスイッチのリセットを行ないます。
A：ブルーリバウンダー
高感度のリバウンダーであり、Bタイプのリバウンダーよりも高い得点が与えられます。ある一定の速度以上でこれに触れるとボールを外へはじく仕掛になっています。
B_1～B_3：リバウンダー
ボールがある速度以上で接触すると外へボールをはじきますが、タイプよりも感度は低いし与えられる得点も不定です。
I_1～I_2：インパルサー
ボールがインパルサーの向い合っている傾斜した面に当たると面に垂直な方向へ力を与える装置です。これもリバウンダーと同様に、ある速度以上で動作します。
H_1～H_4：ブラックホール
ボールが出入りする穴になっています。H_3にボールが入るとボーナスマルチの左側のサイドランプが点灯します。H_4では右側が点灯し両方点灯するとボーナスマルチが一段上昇します。H_3, H_4に入ったボールはH_2から出てきます。2ボールモードでは2ボールモードの終了の意味で使用されます。
H_1, H_2に入ったボールはいずれもH_1から出てきます。又M_1, M_2のマグネティックトラッパーにボールがトラップされている場合はトラップを解除します。
F_1, F_2：フリッパー
ボールを止めたり、打ったりするものです。
BS：バックストップ
ボール逆流を防止するものであり得点とは関係ありません。
SL：ストライクシリンダー
ボールを打ち出すシリンダーです。
BM：ボーナスマルチ
ブラックホールH_3, H_4に入るか、ドロップターゲットをグループ単位で落とすことによって点灯します。1ボール終了ごとに、表示されている数字がボーナス点に掛けられてスコアに加算されます。掛率は最高6倍まででです。

ゲームの進め方

ルールは実際のピンボールマシンと同じです。2つのフリッパーを使ってボールを操り得点を競うゲームです。雰囲気は日本のパチンコに似ていますが、景品はでません。しかし、おもしろさや内容の深さではパチンコの比ではないと思っています。上手になって、狙ったターゲットにボールを当てた時など、一度味をしめると病みつきになる傾向があるのです。願わくば、あなたのキーボードが壊れないことを祈ります。

Let's play “MOON BALL”!!

まず、スペースキーを押してボールをだします。1ゲームで使えるボールの個数は5つです。次にシフトキーを押し、ストライクシリンダーの強さを調節してボールを打ちだします(シフトキーを離すとボールが打ちだされる)。そしてここからがあなたの腕のみせどころ、2つのフリッパーを駆使して、できる限り得点を稼いでください。ゲームのこつは簡単です。ボールを下に落ちないようにすることです。その為には、どんな卑劣な手段をとってもかまいません。とにかくボールが下に落ちなければ、無限にゲームを続けることが可能ですから。(ちなみにスコアは百万のオーダーまで表示します)

初心者の方は、とにかく落ちてくるボールを打ちかえすことです。そうしているうちにボールとフリッパーの微妙なタイミングや、狙いめなどがわかってくるはずです。この段階で「なんだかおもしろくない」と思ったあなた。あなたは、きっとキーボードを悪の魔の手から守ることができます。「なんだかわからんが、おもしろそうだぞ」と思うであろうあなた。あなたは、これから先あまり浮かばれないかもしれません。キーボードは痛むわ会社の昼休みを延長してまでゲームに興じ、上役から睨まれるわけで、「あいつは、もしかしたら不出世の人物なのかもしれん」と畏敬の念を持たれることでしょう。

ゲームにある程度馴れてきたらフリッパーでボールを止めて、ターゲットを狙いながら打ってみましょう。ピンボールゲームの極意は、“ボーナス点と掛率で高得点をかちとる”ことです。具体的に例をあげると、盤上右上のドロップターゲットT_4～T_{10}を1ボールで全部落としたとします。単純にスコアには1,000×7の7,000点と、スペシャルポイント10,000点が加算されます。しかしこの時点でドロップターゲットを全部落としたという役がつき、ボーナスには30,000点、ボーナスマルチ(掛率のことです)は×2が表示されるのです。

つまり、このままの状態でボールが下に落ちて終了すると、17,000(スコア)+30,000(ボーナス)×2で77,000点があなたのものになります。もちろん、ボーナス、掛率ともこのままの状態で終わらなくとも良いわけで、左右にあるブラックホールH_3, H_4にボールをどんどん入れて掛率、ボーナスをふやし高得点をめざしてください。(ボーナスは、マグネティックトラッパー、メカニカルキッカー、ブラックホール役の完成などで与えられ、ボーナスマルチは、左右のブラックホールH_3, H_4に両方入れるか、ドロップターゲットを全部落とすことによって与えられます。詳しくは「得点とボーナス配分」のところを見てください。)

上級者になる程、フリッパーとフリッパーのど真ん中にボールが落ちて、やり場のない怒りに身をゆだねた経験も多いと思います。こんなときに登場する必殺技が“台ゆすり”です。本場アメリカでは、ピンボールの名人というのがいて、この技をほとんどマスターしています。これを完全にマスターすれば、事実上無限にピンボールを楽しむことができます。台を揺らしてボールの軌道を変化させるこの技ですが、あまり揺らし過ぎると台のセンサーが反応して台の機能が停止してしまう“TILT”という状態に陥ってしまいます。MOON BALLでもこのシミュレーションを、スペースキーを叩くということで実現しています。叩けば叩く程、ボールの軌道は変化しますが、あまりやり過ぎるとTILTになってしまいます。実際のマシンと違う所は、「自分で揺らす方向を決められない」という事です。一発スペースキーを叩いて、ボールが右にずれたなと思ったらその後スペースキーを叩くと、ボールはずっと右にずれ続けるし、又その逆も当然あります。ただ肝心なのは、スペースキーを叩くまで、どちらにボールがずれるか、わからない点です。この特性を良くふまえた上でこの技を使い、やり場のない怒りから、少しでも自分を救済してください。

ここまでくれば、あとはもうひたすら高得点を目指すのみです。マグネティックトラッパーにトラップされているボールにボールをぶつけると、サービス点で10,000点もらえるし、万が一この状態でトラップされたボールに、ぶつけたボールがめり込んでしまう様なことになると、スペシャルとしてこのゲーム最高の点数が与えられます。(ただし、めったに起こりません) それでは、キーボードと体力の限界に挑み、めったに起こらないボールが盤に反射して枠を飛びこえてしまう現象を観察しながら、梵我一如の境地を目指し、日夜弛まぬ努力を続けましょう。

得点とボーナス配分

ボールの個数……………5つ

基本点(数字は最初が得点、後がボーナスを表している)

	1ボールモード	2ボールモード
T_1 ～T_5	1000：0	2000：0
P_1 ～P_5	100：0	200：0
P_6 ～P_{10}	1000：0	2000：0
P_{11}～P_{15}	100：0	200：0
M_1 、M_2	1000：1000	0：10000
K_1 ～K_3	2000：2000	0：10000
S_1 ～S_{12}	100：0	200：0
A	1000～2000：0	1000～2000：0
B_1 ～B_3	100～ 300：0	100～ 300：0
I_1 、I_2	10～ 40：0	10～ 40：0
H_1 、H_2	4000：4000	0：10000
H_3 、H_4	4000：4000	0：0

複合点(ボールのモードに関係なし、。数字は最初が得点、後がボーナスを表している。)

T_1、T_2、T_3	10000：20000
T_4、T_5、T_6、T_7、T_8、T_9、T_{10}	10000：30000
T_{11}、T_{12}、T_{13}、T_{14}、T_{15}	10000：10000
L_1、L_2、L_3、L_4	3000：10000
L_5、L_6、L_7、L_8	3000：10000

サービス点

トラップされたボールに当てると……………10000点

BROWN'S RUN

プログラムの動かしかた

1. タイトル画面が表示されます。ここで"L"キーまたは"H"キーを押すとゲームがスタートします。
2. "L"キーは初心者用モードでライトコンディションを意味します。"H"キーは上級用モードで、ゲームの難易度が高くなっています。"L"モードの第一画面には操作するキーボードの説明が入っています。初めてゲームをする人は必ず"L"を押して下さい。(モードを変えたい時はリセットを押して下さい。)
3. スペースキー又はテンキーでゲームが始まります。
4. ゲームを終了したい時は、まずディスケットを抜いてから電源を切ります。

基本的なルール

人工微生物[マイクロブラウン]を操作して、微生物[ポリネイト]を蹴飛ばしたり、活性領域[アクティブフィールド]の中に非活性の微生物(青色のポリネイト)を閉じ込めたりしながら15+15面、計30面のフィールド上で、緑色の結晶体[グリン]を回収します。[マイクロブラウン]は活性化状態の赤色の[ポリネイト]により攻撃を受けてパワーを吸収されます。パワーがなくなるとゲームオーバーです。

[ポリネイト]

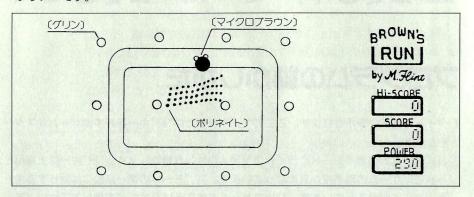
◆青色(非活性状態)の[ポリネイト]

[マイクロブラウン]から遠ざかろうとする性質があります。画面の外まで出てしまうと、赤色の活性化状態の[ポリネイト]に変身します。

◆赤色(活性化状態)の[ポリネイト]

[マイクロブラウン]に近づき攻撃しようとする性質があります。[マイクロブラウン]は、この状態の[ポリネイト]に触れると急激にパワーを吸収されてしまいます。一定の時間が経つと青色の[ポリネイト]に戻ります。

[グリン]

◆緑色の結晶体です。画面によって決まった数だけあります。これを全て回収すると一面クリアーです。

[フィールド]

◆ゲームの画面を形成するバックグランドの部分であり、白いアクティブフィールドと黒いネガティブフィールドに分離されています。

◆フィールドの形は面ごとに初期パターンがあり［マイクロブラウン］はこのアクティブフィールドの内側でのみ移動できます。

◆[ポリネイト]はいずれのフィールド内でも移動できますが、ネガティブフィールドでは、その速度は約1/4遅くなります。

[マイクロブラウン]

◆Brown博士が開発した人工微生物です。あなたはこれを操作して[グリン]の回収作業に向かいます。

◆[マイクロブラウン]は白いアクティブフィールド内でしか移動できません。ネガティブフィールドへは、複合動作によりほんの少し入ることができます。

◆面により決まった数の[グリン]を回収すると、黄色に変化したバウンド状態になります。この状態で[マイクロブラウン]は自由にアクティブフィールドを拡大することができます。離れた[グリン]の回収はこれで可能になります。

◆赤い[ポリネイト]に触れると急激にパワーが減ってしまいます。自分の前方に来た［ポリネイト］はすかさず蹴飛ばしましょう。

※これらの性質はゲーム進行の戦略上、大変重要な意味を持っています。よく考えながらゲームを進めてください。

キー操作

ファンクション

STOP　：動けなくなったときにゲームを放棄する。

スペース：ゲームオーバー時に押すと、その面からゲームがスタートします。

f.1　　：ゲーム中にビープ音を出す。

f.2　　：ゲーム中にビープ音を出さない。

f.3　　：現在表示中の面のデモをスタートする。(リセットするまで止まりません)

f.4　　：一つ前の面に戻る。

f.5　　：次の面に進む。

f.6　　：一面目から始める。

ESC　　：ゲームを一時中断する。(再開する時はスペースキーを押す)

注)STOP, f.1, f.2, ESCは、ゲーム中のみ動作します。
　f.3, f.4, f.5, f.6はゲーム中には動作しません。スペースキーを押してゲームを開始した直後のみ動作します。

[マイクロブラウン]の移動

8：キーを押している間、前進する。

5：キーを押している間、後退する。

6：キーを押している間、右に回る。

4：キーを押している間、左に回る。

目玉のある方向へ前進、または反対方向へ後退することができます。右回り、左回りと同時に押せば回りながらの前進、後退もできます。移動中に[ポリネイト]の攻撃を受けると移動方向を乱されます。

[マイクロブラウン]の動作

CTRLキー ：[グリン]の回収、またはアクティブフィールドに穴を掘る動作を行なう。

SHIFTキー：[ポリネイト]を蹴飛ばす。[マイクロブラウン]がバウンド状態（黄色に変化する）になると穴を埋めたり、アクティブフィールドを拡大することができる。蹴飛ばす範囲は緑色に光った部分に[ポリネイト]が入った時で、[マイクロブラウン]の下にある[ポリネイト]は踏みつけた状態になる。踏みつけた状態の[ポリネイト]は[マイクロブラウン]の進行方向とは逆の方向に飛ばされる。

[マイクロブラウン]の複合動作

移動のテンキー(8,5,6,4)とシフトキーを同時に押すとわずかに非活性領域（ネガティブフィールド）へ移動できます。この動作を行なって離れたアクティブフィールド間の移動が可能となります。但し、穴埋めをしながら前進するときは、前進キー(8)をいったん離さないと穴埋めはできません。注意して下さい。

ゲームの進め方

このゲームで面をクリアするには2つの方法があります。１つは高度な反射神経でキー操作(特に複合動作)を行ない、パワーを失いながらも“力”で[グリン]を回収する鬼のような方法です。ライトコンディションモード(L)では、この方法で全面クリアできます。もう１つは冷静な分析、戦略により[ポリネイト]の動きをコントロールしてから[グリン]を回収する、本来このゲームの目的とする美しい方法です。私はヘビィコンディションモード(H)の数面は、この方法を用いないとクリアできなかったという苦い事実があります。

　またキー操作に慣れる必要があります。面によっては、[グリン]の回収は［マイクロブラウン］の複合動作を駆使しないと不可能な場合もあります。特に[マイクロブラウン]がバウンド状態になった時、穴を埋めながら前進するタイミングを必ずマスターして下さい。(そうしないと、いつまでたっても前へ動けません。)

ZONE

プログラムの動かしかた

1. 下記のメッセージが表示されるので、[D]又は[G]をキーインします。
   D：DEMO ONLY
   G：GAME START
   [D]をキーインしてデモンストレーションを選んだ場合は、リセットスイッチを押すまで止まりません。[G]をキーインするとゲーム開始となります。
2. ゲームがスタートすると、画面のビデオノイズの中にゲームタイトルが現われます。スペースキーでビデオモニターのスイッチがオンになりゲームが始まります。
3. ゲームを終了したい時は、まずディスケットを抜いてから電源を切ります。

注）ゲーム最中にディスクを抜くとゲームが正常に動作しません。

キー操作

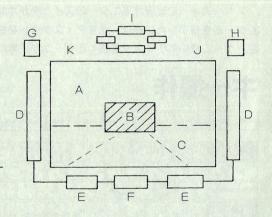
[4]　：移動ベクトルを左へ向ける。
[5]　：キーインしている間スピードアップする。
[6]　：移動ベクトルを右へ向ける。
SHIFT ：レーザービームを発射する。敵にロックしたら押し続ける。
　　　パワーゲージがFULLになると敵を破壊できる。
ESC　：ゲームを中断、再開する。
SPACE ：ビデオモニターのスイッチを入れる。
　　　ゲームをスタートする。
[D]　：デモ
[G]　：ゲーム

基本的なルール

マイシップを操り、敵[ゾナー]を破壊しながら次のゾーンへと進みます。[ZONE]には16種類のローカルゾーンが存在し、それぞれのゾーンは[ゾーンゲート]と呼ばれる時空の門によって接続されています。[ゾーンゲート]は個々のゾーンが持つレシデュアルフォースがなくなると開きます。レシデュアルフォースは、ゾーンに存在する[ゾナー]が維持していて、これら[ゾナー]をマイシップのレーザービームで破壊することによりレシデュアルフォースを下げることができます。マイシップは、敵の体当たりやミサイルによってシールドエネルギーが減っていきます。シールドエネルギーが0になるとゲームオーバーです。

テクニカルターム

A：ゾーン
B：ゾーン・ゲート
C：レーザービーム
D：ゲート・センサ
E：パワー・ゲージ
F：ベクトル・ゲージ
G：シールド・エネルギー
H：レシデュアル・フォース
I：ディレクション・インジケーター
J：スコア
K：ハイスコア

ZONE

■[マイシップ]

あなたが乗り込んでいるマシンです。それでは、マシンの機能について説明します。

＜ディレクションインジケータ＞と＜ベクトルゲージ＞

このマシンには＜ディレクションインジケータ＞と＜ベクトルゲージ＞が付いています。＜ディレクションインジケータ＞によって移動している方向が示され、＜ベクトルゲージ＞で移動ベクトルが示されるのです。＜ベクトルゲージ＞が右端、または左端にある時にキーを離して再び押すと、その押したキーに対応する方向に向きが変わります。[ゾナー]が見つからないときや、[ゾナー]の攻撃をかわす為に方向を変えるのも良いでしょう。

＜レーザーガン＞

この＜レーザーガン＞によりレーザービームが発射され、ゾーン内の[ゾナー]を破壊することができます。まず、[ゾナー]がビデオモニターの中心部に来たとき（レーザーガンの有効射程距離に入ったとき）にビームを発射すると、ビームは[ゾナー]にロックされます。このまま＜パワーゲージ＞が全灯するまでエネルギーを注入すると、[ゾナー]は破壊されます。一度ビームがロックすると、[ゾナー]の動きはにぶくなり、マイシップでトラッキング(追跡)しやすくなります。しかし、ロックしなかったりロックがはずれると[ゾナー]は逃げてしまいます。ビームを発射しないまま[ゾナー]の前にいると[ゾナー]が体当たりしてくるので要注意。

＜シールドエネルギー＞

マイシップが、あと何回敵の攻撃に耐えられるかを示すものです。ゲームスタート時には5ユニット分持っています。各ゾーンをクリアするたびにシールドエネルギーは1ユニットずつ増えていきます。逆に、[ゾナー]や敵のミサイルに当たると、1ユニットずつ減ってしまいます。シールドエネルギーが0になるとゲームオーバーです。

＜パワーゲージ＞

ビームの攻撃量を示すゲージです。このゲージが全灯すると、[ゾナー]を破壊するのに充分なエネルギーが注入されたことになります。

＜ゲートセンサ＞

[ゾーンゲート]の出現を監視します。レシデュアルフォースが0になると点灯し始め、さらにゲートが開くと点灯したままになります。宇宙空間ではゲートが光を吸収してよく見えないことがあるので、このゲートセンサを利用しましょう。

■［ゾーンゲート］
ローカルゾーンとローカルゾーンをつなぐ時空の門です。個々のゾーンが持つレシデュアルフォースがなくなると開きますが、別のゾーンへ移動できないゴーストゲートが開く場合もあります。［ゾーンゲート］が開いたら、すみやかにそこに突入し、別のゾーンへ移動して下さい。ゴーストゲートに突入したり、［ゾーンゲート］に入りそこねると再びレシデュアルフォースが現われ、そのゾーンをクリアする為に、また始めからやり直さなければいけません。

■［ゾナー］
ゾーン内に存在する敵キャラクターです。マイシップのビームで破壊することができます。各ゾーンによって、それぞれに形や動きが異なります。透明な［ゾナー］や、ミサイルと同じ形の［ゾナー］が現われることもありますが、注意して観察すれば違った動きをしていることがわかるはずです。この［ゾナー］を破壊することによって、各ゾーンのレシデュアルフォースを下げることができます。

■［ミサイル］
ゾーン内に存在する敵キャラクターです。マイシップのビームでも破壊することは不可能なので、ひたすら逃げるしかなさそうです。各ゾーンとも同じ形をしていますが、［ゾナー］がこの形に化けることもあるので注意が必要です。ただし、ミサイルと動き方が異なるので、あわてずに攻撃して下さい。

■［レシデュアルフォース］
各ゾーンによって異なる残留力場です。これが0になると［ゾーンゲート］が開き、次のゾーンへと進むことができます。［ゾナー］がこれを維持しています。

ZONE

ゲームの進め方

■まず始めに、マイシップの操縦感覚に慣れて下さい。プレイ中、突然画面が変わったように見えるのは、<ベクトルゲージ>が右端、または左端にある時にキーを押した為で、その押したキーに反応する方向にマイシップの向きが変わっているからです。一面目は敵のミサイルはほとんど現われません。じっくりと［ZONE］感覚に慣れ親しんで下さい。

■操縦に慣れたら[ゾナー]を破壊することに全力を傾注しましょう。最初はなかなかビームが当たらなくて苦労すると思います。それは、[ゾナー]がビームの射程距離に入っていない為です。スクリーンの真ん中である程度の大きさになった[ゾナー]を狙ってみてください。ほら、命中しましたね。

■命中はした。逃げられた。この手のパターンに陥っている青年はいませんか。実は私も昔はその仲間だった。[ゾナー]は一発当たればハイそれまでよ、といったキャラクターとは違います。＜パワーゲージ＞がフルになるまでビームを命中し続けなければ破壊できないとんでもないキャラクターなんです。つまり、1回命中させてから破壊するまでに結構タイムラグがあるということなんです。ここで[ゾナー]をトラッキングするという技法を編み出してください。

■[ゾナー]は破壊した。自分も破壊された。この手のパターンにも陥りやすい。この原因は2つ。ミサイルに当たってしまうことと、[ゾナー]に当たってしまうことです。ミサイルに関しては面を追うごとに数が多くなって来ますが、その動きは基本的に同じなので、慣れがこの問題を解決してくれます。と、いうことは、ここでも問題となってくるのが、そう[ゾナー]なんです。始めの方の面では、ビームを当ててる間に距離が足りなくなって、マイシップにドッカンと当たってくるし(これはそのうち慣れて来て、微妙な間合いを取れるようになる一佐藤談一)、後の方の面ではミサイルと同じ形で出現するし、最後の方の面になると[ゾーンゲート]と同じ形の[ゾナー]も出て来るそうなんですよ。気合い入れてプレイするしかなさそうです。

■そうこうしているうちに[ゾーンゲート]が開きます。これはかかさず突入するように。そうしないと、いつまでたっても次の面に進めないし、[ゾナー]もまた始めから破壊しなくてはなりません。それから、＜ゲートセンサ＞が点滅しはじめると、いきなりスピードが早くなるので気をつけましょう。面が進むにつれて、1つだった[ゾーンゲート]が2つになり4つになり(勿論正解ルートのゲートは1つ、残りはすべてゴーストゲート)、果ては見えなくなってしまうので、ついに精神の統一が必要となってきます。(このゲームで初めて、私は禅の心が身近に感じられたような気がする一佐藤談一)

■さて[ゾーンゲート]に突入してしまえば、もうこちらのもの。シールドエネルギーを1ユニットもらって1面クリアです。さあ、残りの15面どんなキャラクターが現われるのか、はたまたどんなシーンが展開するのか(実は私も11面以降のゾーンを見たことがないのだ、難しくて。マーク・フリントの卑怯者一と私は叫びたい。一佐藤談一)、それはプレイしてからのお楽しみ。それでは、もう誰も追いつけないマーク・フリントの傑作:[ZONE]、はじまりはじまり。

HIGHWAY STAR

プログラムの動かしかた

1. GAMEタイトルが現われ、下記のメッセージが表示されるので、[D]又は[G]をキーインします。
   SELECT　　　DEMO　　GAME
   [D]をキーインしてデモンストレーションを選んだ場合は、リセットスイッチを押すまで止まりません。[G]をキーインするとゲーム開始となります。
2. ゲームがスタートすると、第一コースが表示され、ゲームが始まります。
3. ゲームを終了したい時は、まずディスケットを抜いてから電源を切ります。

注）ゲーム最中にディスクを抜くとゲームが正常に動作しません。

キー操作

ファンクション

STOP　：ABORT(コース変更)したいとき押します。
ESC　：PAUSE(一時停止)します。
[F・1]：BEEP音が、ONになります。
[F・2]：BEEP音が、OFFになります。
　※PLAY中のON、OFはできません。

［F・4］　：画面に表示されているコースの、前のコースになります。
［F・5］　：画面に表示されているコースの、次のコースになります。
RETURN：リターンキーで、GAME START！
SPACE　：RETRY. GAME OVERになったら押します。
※注意　PC9801、E、F、Mの場合、ビープ音は使えません。ビープ音をONにすると、
“ピーッ”という音が鳴りっぱなしになります。

マシーンの操作

［4］　：ステアリングを左へきります。
［5］　：キーインしている間、急ハンドルがきれます。
［6］　：ステアリングを右へきります。
CTRL　：ブレーキ、減速します。
SHIFT：アクセル、加速します。［SHIFT］キーを押しながら［CTRL］キーを押すと、軽いブレーキングをします。

画面説明

■コース表示モニター

これをみることによって、まだ視界にはいっていない先のコースを知ることができます。コースを覚えている人は必要のないものですが、これが無いといざという時にオーバースピードでコーナーに突入してしまい、コースアウト……などということになります。

■アクセルランプ

アクセルキー(SHIFT・キー)が押されている時に点灯します。このランプが緑色に点灯している時は、あなたのマシーンは時速300キロの世界へと加速します。

■ブレーキランプ

ブレーキキー(CTRL・キー)が押されている時、二つのランプが赤く点灯します。
急なコーナーや前のマシーンに衝突しそうになった時には、やはりブレーキングが重要となります。また、コースアウトや他のマシーンと接触があった場合に点滅し、スピードはダウンします。

■燃料計

燃料はマシーンの走行、停止に関わらずエンジンが作動しているので、絶えず減っていきます。また、他のマシーンとの接触の時には、燃料は強制的に減らされます。
燃料を増やすには、たくさんのマシーンを追い越してゴールしてください。追い越した台数分の燃料がボーナスとして補給されます。

■ステアリング方向回転値

ステアリングのきられている方向とその強さを、一直線上に表現してあります。基本的にキーを押し続ける事により、その方向にバーが動き、その移動した大きさ分だけマシーンは動きます。キーをはなすとバーはセンターに戻り、マシーンは前進へ戻ります。

■スコア

あなた(PLAYER)の得点です。他のマシーンを追い越したり、ゴールすることにより加算されます。

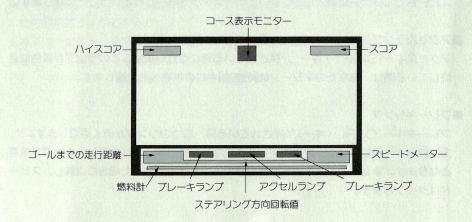
■ハイスコア

ゲームを立ち上げてからの最高得点です。絶えず、二万点以上が表示されているのが、標準です?!

■スピードメーター

マシーンのスピードをリアルタイムに表示します。"300キロ"を表示できれば本物です!

■ゴールまでの走行距離

現在位置からゴールまでの距離を表示します。

基本的なルール

Drivingを楽しむGAMEです。微妙なステアリング操作と、絶妙なアクセルワークでコーナーをクリアしながら、前をいくマシーン軍をかわして、燃料がなくなる前にコースを走りきります。制限速度はないので好きなだけ飛ばして、日頃のストレスを解消してください。もちろん対向車はないのですが、たくさんのマシーンが走っているので、くれぐれも事故には注意してください。

■スタートは？

ゲームモードが立ち上がったら、コースを選択し、心の準備をしてからリターン・キーを押してはじめてください。

■ゴールすると？

見事ゴールするとボーナス得点、ステージクリア燃料と抜かしたマシーン台数分の燃料が加算されます。簡単なコースで燃料をため、少しずつ難しいロングコースへチャレンジすると効果的です。

■燃料について！

燃料がなくなるとゲームオーバーです。"GAME OVER"後は、最初のコースに戻ります。走行中のマシーンに衝突、接触すると、燃料が減らされスピードはゼロになります。

■コースについて！

コースは全長、コーナー、走っているマシーンの数がそれぞれ違う、オリジナルの全16コースです。スタートする前に自由に選択できますが、最初は自分に合ったコースから挑戦してください。

一度クリアしたコースは、全16コースすべてクリアしないと再びチャレンジすることができないので、簡単なコースからクリアすることをお薦めします。

■マシーン性能について！

全16コースすべてクリアすると、マシーン性能が向上(スピードアップ)し初期画面に戻ります。その時、たまっていた燃料はクリアされるので、新たな気持ちでチャレンジしてください。クリアし続ける限りマシーン性能は向上し、再度挑戦することができます。また走行中、距肩に乗り上げるとスピードダウンし、コースアウトしてしまうとスピードはゼロになります。また、距肩から発進するときは、すぐコースにもどらないと発進できません。さあ、あなたも時速300キロの世界へ挑戦してください。

ゲームの進め方

他のマシーンを追い越しながら、できるだけ早くゴールにたどり着く事を基本とし、超高速三次元描画の中で、おもう存分あなたのテクニックを発揮して下さい。
では、あなたの乗り込むマシーンについての説明をします。ここを理解しないと、思いどおりにマシーンを操ることはできません。
まず始めにステアリング・レスポンス(ハンドルをきった時のマシーンの反応スピード)を体で覚えます。勿論、同じステアリング操作でもスピードによってマシーンの反応はかわります。つぎに、二段階あるブレーキを使いわけられるようにします。
(キー操作はP.21のブレーキの項を参照)この二つをマスターすると、かなり思いどおりに操ることができるようになり、16面全てクリアすることが比較的簡単になるでしょう。
ここからが、未体験ゾーン時速300キロへの挑戦です。
全16コースを何度もクリアして、どんどんマシーン性能を向上させる事により加速が良くなり最高速はのびるようになります。
それでは、未体験ゾーンへ突入するための、ドライビングテクニックをお教えしましょう。
(ここからの、テクニックはSACOMのテストドライバー高崎氏に伝授していただきました。)

■美しくコーナーをクリアするテクニックに、“カウンターをあてる”というのがあります。
カウンターとは、どういうものか例を上げて説明しますと……たとえば、急な右コーナーがあるとします。勿論、右に曲がっているので右にステアリングをきるのですが、ただそれだけではコーナーの立ち上がりで、マシーンはスピンしてしまいコース右側にとび出してしまいます。そこで、マシーンがコーナー出口に近づくときに、すかさず左にステアリングをきり、アクセルをONにします。するとどうでしょう!みごとにコーナーを、それも信じられないようなスピードでクリアしているではありませんか!……ただし、逆にきるタイミングをマスターするのに、練習が必要とおもわれます。これを極める事により、より速く、より美しくコーナーをクリアすることができます。
カウンターをマスターせずに、オーバースピードでコーナーに突入するのは、たいへん危険ですのでおやめ下さい。

■コース上には、自分のマシーン以外にたくさんのマシーンが走っていますが、なぜかすべてが蛇行運転をしているからもうたいへん!(マーク・フリント氏は、暴走族をシミュレートしたのかな?)
でも安心です。なぜなら暴走族のほとんどは、“脳が足りない?!、それでいて少しも速くない。”(そうでないのもごくまれにいる?) からです。よく見て下さい/みな、ただ

ひたすら蛇行運転をしているではないですか。ほんとうは、根は真面目なのです。(ここで単純、といってはいけない）だから動きは見切れますね！後はちょっと加速することによって、簡単に追い越すことができます。なお、二台で走っている時には、タイミングを見切ることが必要です。
一つ注意しておきますが、誤って暴走族のマシーンと接触してしまった場合、マシーンは止められ燃料は奪われるので、細心の注意が必要である事を伝えておきます。

終わりに

今なぜ、マーク・フリントか？
1983年、パーソナルコンピュータがまだ一部のホビーストの手にあった頃、彼は「バリアント」で鮮烈にデビューしました。その後、当時考えうる最新・最強のプログラミング能力で次々と話題作を発表し、それと同時にPC-9801は日本のパソコンの標準機としてその道を歩んできました。
今ではオフィスに１台はあるビジネスマシンとなった98。ゲームなんか何も知らないＯＬや管理職の方々も、そこにあるのが当然といった面持ちでPC98を利用しています。
「マーク・フリント？　なにそれ」
我々は、その方達を一抹の寂しさとともに見つめます。

そして、今なぜマーク・フリントか？
答えはこの「ALL ABOUT MARK・FLINT」の中にあります。

P・S　マーク・フリントは現在、ある素晴らしいハードで個人として楽しめるには多分最高最強の3次元シューティングゲームを製作しています。
どうぞ、ご期待ください。

メンテナンスについて

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様へのアフターサービスとしてメンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等ありましたら、ご遠慮なくお問い合わせ下さい。

メンテナンス料金表	故障内容	期間	料金
	通常の操作にもかかわらず、正常に動作しない場合	なし	無料
	ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内	1,000円
		保証期間外	2,000円
	ソフトウェアの対応機種またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
	ハード買い換え等の理由でメディアの交換を希望する場合	なし	2,000円

＊当製品の保証期間は、お買い上げ後6ヶ月間です。
＊どのような場合でも、他製品とのお取り替えは致しません。